singles2 Любовь втроём



Руководство пользователя

Содержание

1. Системные требования / ReadMe 3
2. Установка 3
3. Начало игры 3
4. Обучение 4
5. Основы: как играть 8
6. Управление «видоискателем» 11
7. Время, деньги и т.д. 12
8. Радости жизн 13
9. Отношения 17
10. Навыки и карьера 19
11. Обустройство 21
12. Основная стратегия игры 23
13. Горячие клавиши 23
14. Режим фотосессии 24
15. Техническая поддержка 29
Авторы 30

• 1. Системные требования / Readme

Минимальные:
• Процессор: 1,5 Ггц
• Видеокарта: Geforce 2 или Radeon 8500 с памятью не менее 32 МБ
• Оперативная память: 256 МБ
• Свободное место на диске: 1 ГБ
• 8x CDROM
• Звуковая карта: 16 бит (совместимая с DirectSound)
• Операционная система: Win XP/2000/ME
• DirectX 9.0c 2005

Рекомендуемые:
• Процессор: 2 Ггц
• Видеокарта: Geforce 5400 или
• Radeon 9600 с памятью 64 МБ
• Оперативная память: 512 МБ
• Свободное место на диске: 1 ГБ
• 20x CDROM
• Звуковая карта: 16 бит (совместимая с DirectSound)
• Операционная система: Win XP/2000
• DirectX 9.0c 2005 Update

Просим вас внимательно прочитать лицензионное соглашение в конце данного руководства.
Чтобы узнать, как решить некоторые технические проблемы, прочтите файл ReadMe.

• 2. Установка

Чтобы установить игру на компьютер, вставьте компакт-диск с игрой в устройство для чтения компакт-дисков. В появившемся меню выберите «Установить».
Если меню установки не запустилось автоматически, значит, в Windows отключена функция автоматического запуска. В таком случае войдите в меню «Пуск» и выберите «Выполнить». В отображенной строке введите D:\SETUP.EXE, где D: – ваше устройство чтения компакт- дисков, и нажмите кнопку OK.
Следуйте отображаемым на экране инструкциям для завершения установки.

• 3. Начало игры



Запустить игру можно двумя способами. Можно вставить диск с игрой в устройство чтения компакт-дисков и дождаться автоматического запуска меню начала игры, а затем нажать кнопку «Играть». Или, если компакт-диск уже находится в устройстве чтения, щелкнуть мышью по значку запуска игры, созданному на рабочем столе в процессе установки.

Внимание! Игра защищена от копирования. Для запуска игры требуется, чтобы диск с ней находился в дисководе.
На рисунке показано основное меню. Оно отображается при каждом запуске программы. Если вы запустили игру в первый раз, нажмите кнопку «Новая игра». Выберите предложенный сценарий («Обучение») или произвольную версию игры (Задворки, Апартаменты или Пентхаус). В произвольном режиме игры вы сможете создать собственную историю любви, не ограничиваясь заранее предложенными заданиями. Вы управляете тремя персонажами, обставляете их жилище (скромную квартирку, апартаменты вашей мечты или роскошный пентхаус), и только от вас зависит, какие между ними завяжутся отношения!

Если вы новичок в мире Singles 2, для начала пройдите сценарий: он содержит элементы обучения, которые помогут вам освоиться с игрой. Теперь выберите своего персонажа. Вы можете начать игру за Джоша или Анну. Для удобства изложения предположим, что вы выбрали Джоша.

• 4. Обучение

ИСТОРИЯ

Прошедший год выдался для Джоша неудачным, и он решил, что огни большого города — это именно то, что нужно, чтобы встряхнуться, забыть о прошлом и начать жизнь заново. Замечательный план, и для этого даже есть все необходимое... Кроме места для жизни.
Джошу везет (или ему поначалу кажется, что везет) — он знакомится с Ким. Веселая общительная девушка рассказывает ему, что в трехкомнатной квартире их двое, а это значит, что Джош тоже может там поселиться. Но тут выясняется, что соседка Ким по квартире — Анна, бывшая девушка Джоша. Когда-то Джош сильно ее подвел, и она оставила его. И вот — такая встреча! С этого момента и начинается наша история.

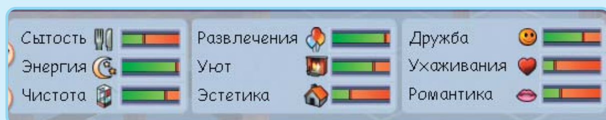
ПЕРВЫЕ ШАГИ

Обучение поможет вам освоиться с игрой. Игра начинается с того, что Анна на третьеей скорости вылетает из дома — приступ энтузиазма к работе можно понять, ведь девушка не желает сталкиваться с Джошем. После этого Джош входит в квартиру и здоровается с Ким. Просто следите за диалогом, читайте подсказки и следуйте указаниям. Вскоре Ким предложит Джошу самостоятельно оглядеться и освоиться на месте. Внимательно читайте диалоги, так как там содержится важная информация для продвижения по игре! Чтобы перейти к следующей части диалога, щелкните мышкой в любом месте экрана, или нажмите одну из кнопок («далее» или «назад») в правом нижнем углу экрана. Знак вопроса появляется над тем предметом или местом, где вы можете чему-нибудь научиться. Просто отправьте Джоша туда, где появился вопросительный знак, и внимательно читайте диалог. Задачи, которые вам нужно выполнить в обучении, помогут вам освоиться с управлением Singles 2.

Вам будет нужно: помочь своему персонажу перейти в конкретное место, осмотреться в квартире, купить предмет обстановки и поставить его в нужную комнату, принять душ и что-нибудь съесть.
Как только вы выполните все задания обучающей части игры, начнется основное действо, и вы приступите к одному из девяти заданий.

Несколько подсказок:

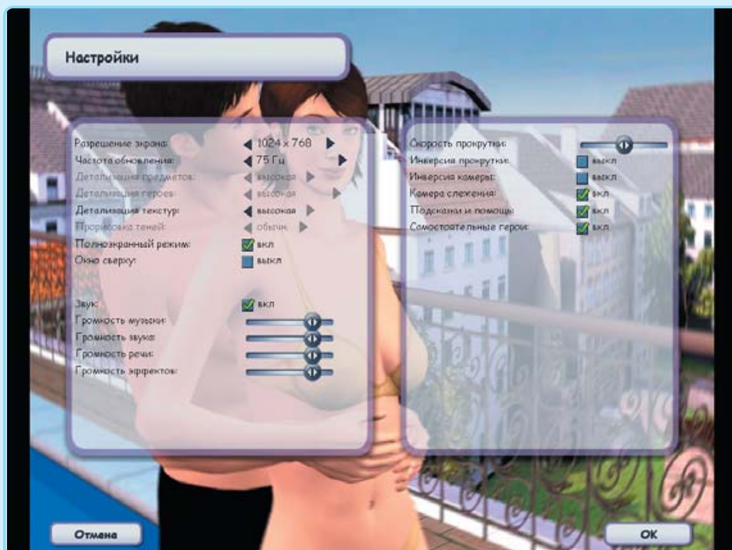
• В самом низу находятся несколько шкал частично зеленого, частично красного цвета. Они называются «уют», «чистота» и т.д. Вы увидите, как девять индикаторов (показателей радостей жизни) меняют цвет от зеленого к красному с течением времени. Не надо быть гением, чтобы догадаться: красный — это плохо, зеленый — хорошо. Прежде всего вам надо научиться поддерживать показатели в зеленом поле, насколько это возможно. Используйте всю обстановку квартиры, чтобы выяснить, к каким последствиям приведут различные действия ваших героев. Вы можете также заставить ваших персонажей общаться друг с другом. Попробуйте щелкнуть курсором по Анне или Ким — и увидите, о чем можно с ними поговорить. Как только вы поймете, как удерживать показатели всех радостей жизни в зеленом поле, жизнь наладится. Ваши герои будут счастливы, и у них будет отличное настроение.



• Если персонажу понадобится что-нибудь купить, воспользуйтесь возможностью заказать вещи по каталогу. Видите в левом нижнем углу экрана большое круглое меню с разными кнопками? Щелкните по кнопке «Обустройство» (на ней изображен домик), чтобы перейти в каталог. Каталог можно листать и рассматривать — словом, все как по-настоящему. Вы можете не только покупать новые предметы, но также менять обстановку или даже полностью перестроить квартиру. Чтобы выйти из каталога, нажмите на кнопку «Радости жизни». Чтобы расставить новую мебель, нужно потратить немного времени, поэтому придется немного подождать, прежде чем вы сможете вернуться к игре.

• Может быть, в квартире стоит что-то изменить? Попробуйте применить свои способности дизайнера и планировщика. В каталоге перейдите в раздел строительства, и вы сможете одним щелком мыши возвести новые стены, снести уже существующие, прорезать новые двери и окна. Щелкните на предмете и поместите его в квартире на нужное место (если собираетесь строить стену, зажмите левую кнопку мыши и ведите, удерживая кнопку нажатой). Чтобы снести стену, щелкните по кнопке «убрать стену», затем по выбранной стене. Поэкспериментируйте с окнами и светильниками, и вы увидите, во что может превратиться обыкновенная комната! Тем не менее, обратите внимание, что не все комнаты можно перестраивать.

• Перемены в квартире – это хорошо. А как насчет перемен в гардеробе? Щелкните по кнопке «Одежда» (на ней изображена футболка), чтобы выбрать новую потрясающую одежду. Также вы можете изменить внешность своего персонажа (прическу, цвет волос, цвет глаз и даже цвет кожи) – если до этого приобрели по каталогу гримировочный стол. Подведите персонажа к столу, выберите параметры, которые хотите изменить, и вот перед вами – совершенно другой человек! (По крайней мере, внешне.)



• Вы можете играть в Singles 2 под любимую музыку – просто включите нужный канал на радио, стерео-систему или плейер. Включите канал «Моя музыка – FM», чтобы начать воспроизведение музыки из папки «My files/My Music» на вашем компьютере. Если у вас установлен соответствующий кодек для воспроизведения музыки, музыкальные композиции из этой папки будут проигрываться в Singles 2.

• Ваши герои и сами без вашего участия справятся с удовлетворением своих самых насущных потребностей, если вы оставите их стоять посреди комнаты. Так что нет причин волноваться, если ваш герой вдруг бросился опустошать холодильник. Вы можете позволить себе расслабиться и просто наблюдать за его действиями. Впрочем, хорошо бы все-таки приглядывать за персонажами. Более того, отношения между ними уж точно не продвинутся ни на шаг без вашего участия.
Все самостоятельно предпринятые действия тут же отменяются, как только вы опять берете в руки штурвал и отдаете персонажу команду.

Если вы не хотите, чтобы ваши персонажи действовали по своему усмотрению, вы можете отключить эту опцию. Для этого используйте кнопку, похожую на колесико с зубчиками, войдите в Главное меню, откройте «Настройки» и отключите опцию «Самостоятельные герои». Но будьте осторожны: с этой минуты вам придется обо всем заботиться самому!

• В понедельник с 9 до 10 утра вы должны отправить ваших героев на работу. Для этого щелкните по лестнице, а потом нажмите кнопку «Идти на работу». Если ваши герои действуют самостоятельно, они сами вспомнят, что пора зарабатывать деньги. Около 3-х часов Джош вернется домой и принесет деньги, которые он заработал. Вы увидите, что его показатели радостей жизни за время работы переместились в красное поле. За дело! Восстановите силы ваших героев. Кстати, иногда работу можно прогулять, но не переборщите, или вас оттуда просто выгонят!

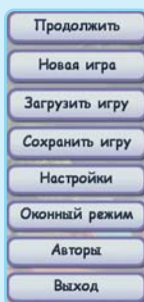
• Некоторые действия можно совершать лишь в отведенное для этого время. Например, на работу можно пойти только утром, а заглянуть в бар – только в те часы, в которые он открыт. Кроме того, вначале ваша парочка не захочет спать вместе в двуспальной кровати. Большинство действий, влияющих на взаимоотношения героев, недоступны в начале игры. Вам придется потрудиться над отношениями персонажей, чтобы достичь своих целей. По ходу игры появятся и другие действия с похожими или иными ограничениями.

ЖИЗНЬ КИПИТ КЛЮЧОМ

Квартира обставлена, восторг новизны поутих, Джош приступил к работе. Вполне могла бы начаться размеренная жизнь, если бы не такая штука, как любовь. Вообще-то «любовь» – пока еще громко сказано, но наша парочка проявляет все больший и больший интерес друг к другу. Они вместе готовят и вместе едят, они разговаривают. Они вместе смотрят свой новый телевизор.
Недалеко уже и до откровенных ухаживаний. Первый поцелуй? А может, первая ночь любви?
Все зависит от вас. Смотря, как вы повели себя, как действовал по вашей подсказке Джош, вы набрали очки отношений в разных областях (таких, как дружба, романтика и влюбленность). Чем больше очков вы набрали, тем ближе стали отношения между персонажами, тем больше действий, влияющих на взаимоотношения героев, стали вам доступны по сравнению с началом игры.
Сначала эти действия ограничиваются совершенно безобидными вещами, такими, как ухаживания или разговоры об общих интересах. Потом вы сможете целоваться, начиная с дружеского поцелуя в щеку и вплоть до страстного любовного поцелуя...
Не за горами время, когда вашей парочке захочется страстных поцелуев или даже секса. Но помните: самым главным по-прежнему остается удовлетворение основных потребностей! Даже самый страстный секс не заменит вкусного обеда. Любой менеджер отдела продаж подтвердит вам это. :-)

• 5. Основы: как играть

Главное меню



ПРОДОЛЖИТЬ: Если вы только запустили программу, нажав на эту кнопку, вы загрузите последнюю сохраненную игру. Если вы вышли в главное меню из игрового режима, нажмите на эту кнопку для продолжения текущей игры.

НОВАЯ ИГРА: Как ни странно, именно с этой кнопки начинается новая игра. Вы можете выбрать между «Обучением» и режимами свободной игры. Режимы «Пентхаус» и «Апартаменты» станут доступны вам только после того, как вы пройдете «Сценарий». Свободный режим игры позволяет вам обставить квартиру «с нуля». Почувствуйте себя дизайнером! Вы можете выбрать любых троих персонажей из семнадцати доступных и завязывать между ними любые типы отношений без всяких ограничений.

ПЕРСОНАЖИ

Анна



Талантливая и общительная журналистка, работает в музыкальном журнале. Она отлично знает, чего хочет от жизни, умеет ставить цели и достигать их. Она любит свою работу, но приходя домой, становится очень милой соседкой по квартире. Она любит читать и рисовать.

Джош



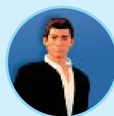
Одаренный музыкант, умеет и любит играть на гитаре и пианино. Недавно попытался пробиться в мире музыкального бизнеса, но юноше постоянно чего-то не хватает – то ли напористости, то ли просто упорства. Хороший, надежный друг.

Ким



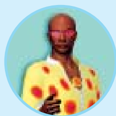
Милая и обаятельная кореянка, не желающая терять связь со своими корнями и потому изучающая восточную культуру. Ей 20, и кто-то назовет ее наивной и впечатлительной, а кто-то скажет, что она любознательна и открыта для нового опыта. В свободное время Ким любит смотреть мыльные оперы и трепаться по телефону с друзьями.

Саймон



Владелец музыкального журнала, изворотливый управляющий, который никогда своего не упустит. Самое главное в его жизни – карьера, ну а в свободное время – деньги, женщины и власть. И чем больше всего этого, тем лучше. Очень самоуверенный тип, любит дорогую одежду. Дома много смотрит новости, чтобы быть в курсе дел.

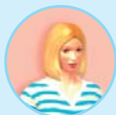
Магнит
Добродушный дядя, всегда готовый дать хороший совет, приправленный искрометным юмором. Некогда он вместе со своей группой ездил по стране, играл в клубах и барах, а теперь осел и держит свой собственный музыкальный клуб. Несмотря на то, что Магниту всего 30, у него богатый жизненный опыт. Магнит любит знакомиться с новыми людьми и общаться со старыми.



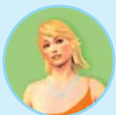
Наташа
Загадочная соблазнительница, обожающая заставлять мужчин выполнять все ее желания.
Наташа любит проводить свободное время в баре.



Лиза
Милая добрая девушка. Очень общительная, любит настольные игры и шутки.



Линда
Истинное дитя большого города, творческая личность, даже, можно сказать, гений. Любит танцевать и гулять по клубам.



Элен
Очень умная и эрудированная молодая женщина. Ей известны все последние достижения науки и техники. Элен любит разговаривать с друзьями и смотреть новости.



Ред
Активистка и борец за права обездоленных. Кошмар любого мачо. А еще Ред увлекается боксом.



Пасифика
Профессиональная спортсменка – энергична и общительна. Любит бокс и фильмы с погонями и драками. После бокса, погоней и драк... То есть после бокса и фильма с погонями и драками Пасифика любит принимать теплые ванны.



Марк
Менеджер, которому вверено много власти и денег. Упорен и умеет добиваться своего, но иногда упорство обращается в упрямство, а умение настоять на своем – в узколобость. Любит пить кофе и смотреть новости.



Бунтарь Боб
В душе он — всегда против. Обаятелен и умен, но внутренняя горечь все равно прорывается, как бы он ни пытался ее скрыть. Любит спорт и фильмы с погонями.



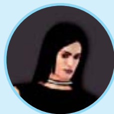
Берни
Заботливый и внимательный, любит ввязываться в общественные действа, при этом не относит себя ни к какой социальной группе, и этим горд. Если Берни не занят чтением, значит, он болтает с друзьями. О чем? Да обо всем.



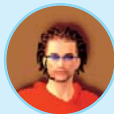
Майк
Живет и процветает на вечеринках и клубных праздниках. Умеет повеселить, насмешить и увлечь, как следствие — каждую неделю появляется с новой подружкой. Майк занимается боксом, но также умеет и любит играть на пианино.



Николя
Задумчивый и загадочный. Творческая личность. Видимо, в его прошлом кроется какая-то тайна. Николя любит читать, играть на пианино и нежиться в ванне.



Дерил
Типичный интроверт и фанат компьютеров. Умеет развеселить и развлечь. Не отличается любовью к порядку. Любит болтать, смотреть фильмы ужасов и играть в компьютерные игры.



В режиме свободной игры вы управляете всеми тремя главными персонажами. Видите в правом верхнем углу экрана кружок, в котором находится портрет персонажа? Там показан тот персонаж, которым вы в данный момент управляете. Щелкните по маленькой кнопке под портретом, и вы переместитесь к другому персонажу. Щелкните еще раз, и под ваше управление перейдет третий персонаж. Помните, что индикаторы показывают нужны только того персонажа, которым вы в данный момент управляете. Так что если вам нужно позаботиться об одном из ваших героев, сначала его необходимо выбрать при помощи кнопки в правом верхнем углу.

ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ: Эта кнопка дает вам доступ ко всем ранее сохраненным играм.

СОХРАНИТЬ ИГРУ: С помощью этой кнопки вы можете сохранить игру — в том случае, если вы хотите выйти из игры, проделать что-нибудь рискованное, что может иметь неприятные последствия, или просто сохранить текущее состояние игры... надо же вам когда-нибудь спать!

НАСТРОЙКИ: Эта кнопка предназначена для управления техническими задачами игры. Несмотря на то, что во время установки программа автоматически выбирает оптимальные характеристики для вашего компьютера, здесь вы можете кое-что настроить. Наиболее интересной опцией является, пожалуй, кнопка «Самостоятельные герои», включающая и выключающая ИИ игры.

ОКОННЫЙ РЕЖИМ: Если вы хотите запустить игру в окне на экране, нажмите эту кнопку.

ВЫХОД: Нажав эту кнопку, вы покидаете игру и возвращаетесь в Windows. Неужели вы действительно хотите этого?

• 6. Управление «видоискателем»

Видоискателем? Каким видоискателем? Ну, представьте себе, что у вас в руках камера, в окошко видоискателя которой вы видите квартиру и все, что в ней происходит. Все, что вы видите на экране – это и есть изображение в окне видоискателя.

ЛЕВАЯ КНОПКА МЫШИ: Основная функция этой кнопки – заставлять Джоша двигаться. Этому вы уже научились в обучающей игре. Щелкните по свободному месту на полу, чтобы ваш герой подошел туда. Если вы включили «камеру слежения» (см. ниже), ваша камера будет следить за его движениями.

ПРАВАЯ КНОПКА МЫШИ: Ее основная задача – двигать вашу «видеокамеру». Нажмите кнопку и удерживайте ее. Теперь поверните мышь вправо или влево. Видите, как вместе с мышью поворачивается и комната? Теперь подвигайте мышью вверх-вниз. Само собой разумеется, что можно двигать мышь вместе с «видеокамерой» и по диагонали. Поупражняйтесь немного, скоро вы станете асом в этом деле.

КОЛЕСО МЫШИ/СРЕДНЯЯ КНОПКА МЫШИ: У большинства мышей все-таки есть колесо. Просто покрутите его вперед-назад. Видите, что происходит? Ваша «камера» приближает и удаляет предметы. Если у вашей мыши нет колеса, можете использовать клавиши со стрелками (вверх и вниз) на клавиатуре. Попробуйте.

У колеса мыши есть также дополнительная функция. Вы можете нажать на него, как на кнопку. Попробуйте: нажмите и удерживайте его, одновременно двигая мышью направо или налево. Видите, как картинка поворачивается? А если вместо этого вы будете двигать мышь вверх-вниз, вы сможете изменить угол наклона вашей «видеокамеры». Если у вашей мыши нет ни колеса, ни средней кнопки, используйте клавиши клавиатуры со стрелками вправо-влево, чтобы повернуть картинку, стрелки вверх-вниз для приближения-удаления,



а клавиши Page up и Page down для изменения угла наклона «видеокамеры». Вы можете также вращать картинку на экране, удерживая клавишу ALT и одновременно двигая мышью.

КАМЕРА СЛЕЖЕНИЯ: Видите изображение героя в правом верхнем углу? Нажмите на маленькую кнопку прямо под ним. Это позволит вам переключаться с одного персонажа на другой. «Камера» автоматически поднимется вверх, чтобы обеспечить вам лучший обзор. Сменив героя, вы автоматически включаете «камеру слежения». Если вы заставите вашего героя двигаться, «камера» будет отслеживать его перемещения. Следящий режим выключится, если вы будете передвигать «камеру» вручную при помощи правой кнопки мыши — и автоматически включится снова, как только вы дадите герою команду совершить какое-либо действие.

Небольшая подсказка: Если вы запутались во всех этих поворотах и разворотах, вы можете использовать «камеру слежения». Почему бы и нет? Немного помощи не помешает, пока вы не освоите более сложные методы управления.

• 7. Время, деньги и т.д.

УПРАВЛЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ: В левом нижнем углу экрана находится элемент управления временем. Он работает как видеомагнитофон: две вертикальные черточки — это «пауза», стрелка вправо — показывает скорость игры. Обычно используется медленная скорость игры (одна стрелка), но иногда скорость можно и немного увеличить.



ЧАСЫ: Прямо над элементом управления временем находятся часы с датой. Ну что тут сказать, часы как часы. Они используются для тех же целей, что и во всем мире. По ним можно узнать, который сейчас час для героев в игре.

СЧЕТ В БАНКЕ: Над часами расположена цифра, соответствующая состоянию банковского счета ваших героев. Это те деньги, которые они могут тратить. Допустим, в начале игры, когда отношения между героями еще не стали близкими, рано говорить об общем банковском счете. Но поверьте — управление раздельными счетами героев может свести с ума. Неужели вам не хватает проблем с деньгами в жизни?

ГЛАВНОЕ МЕНЮ: Небольшая кнопка со значком в виде колеса с зубчиками, находящаяся над состоянием счета, позволит вернуться в главное меню, например, если потребуется сохранить игру.

РЕЖИМ ФОТОСЕССИИ: Используя кнопку, находящуюся вверху справа от главного меню, можно сделать моментальный снимок того, что изображено в данный момент на экране. Позже снимок можно

посмотреть при помощи подходящей для просмотра изображений программы. Изображения сохраняются в каталоге, в которую была установлена игра, в папке скриншотов.

Вы можете самостоятельно менять позы своих персонажей. Чтобы узнать, как это делать, прочтите приложение – «Режим фотосессии».

ПРОЗРАЧНЫЕ/НЕПРОЗРАЧНЫЕ СТЕНЫ: Существует три режима отображения стен в квартире героев. По умолчанию установлены полупрозрачные стены: обычно их видно, но они становятся прозрачными при наведении на них курсора мыши или в том случае, если один из героев находится за стеной. Если это слишком сложно, можно перейти в любой из двух других режимов. Стены можно сделать прозрачными постоянно (будут видны лишь картины и фотографии, висящие на них) или непрозрачными. У каждого из этих режимов есть свои преимущества, поэтому используйте тот режим, который больше вам подходит. Попробуйте каждый режим, это позволит вам решить, что удобнее.



• 8. Радости жизни

В жизни ваших героев есть 9 радостей. Вы должны следить, чтобы их показатели оставались в зеленом поле. Мы уже затрагивали этот вопрос в обучающей игре. Состояние этих индикаторов более или менее соответствует настроению героя. Если у персонажей плохое настроение, они не в силах совершать некоторые действия (это прежде всего касается отношений между ними), даже если соответствующие команды уже заданы. Помимо настроения, текущие показатели радостей жизни информируют вас о состоянии вашего героя. Например, если показатель чистоты вашего персонажа стал красного цвета, скорее отправляйте его в душ, если не хотите расстроить соседку по квартире. Возможно, у нее очень тонкий нюх.

Сытость: чтобы голод отступил, нужно поесть, желательно – что-нибудь вкусное. Завтрак поможет проснуться, а краткие перекусывания в течение дня помогут оставаться на ногах. Полноценный завтрак, обед или ужин позволяют долго заниматься чем-нибудь, не страдая от голода.

Уют: после долгого, напряженного рабочего дня персонажам совершенно необходимо отдохнуть и расслабиться. Веселье тоже может быть утомительным, так что если ваш персонаж устал, не стоит гонять его на танцы – пусть посидит на диване или понежится в пенной ванне.

Чистота: в это понятие входит две составляющих — личная гигиена и необходимость время от времени посещать туалет. Некоторые умеют закрывать глаза (и зажимать нос) на собственную неопрятность, но зов природы проигнорировать невозможно. Не забывайте, что персонажу нужно регулярно чистить зубы, мыть руки и принимать душ, иначе соседи по квартире быстро изъявят свое недовольство.

Энергия: если персонажу хочется прилечь и расслабиться, значит, ему нужно хорошенько выспаться ночью. Если же до ночи не дотянуть, то персонаж вполне может вздремнуть на диване.

Развлечения: жить ради развлечений — вот девиз ваших юных подопечных. Только представления о развлечении у каждого свои: для общительных персонажей лучший отдых — пару-тройку часов почесать языки, а для игривых — поиграть в настольную или компьютерную игру.

Эстетика: этот показатель означает, насколько персонажу нравится его квартира. Если в комнате минимум обстановки, никаких дизайнерских ухищрений, да еще и мусор везде разбросан, персонажу это не понравится. Обставьте комнату получше, примените свои дизайнерские способности, пропылесосьте — то есть заставьте персонажа этим заняться — и этот параметр начнет расти на глазах.

ОТНОШЕНИЯ:

Ваши персонажи пока холостяки, но это не значит, что им нравится быть отшельниками. Отношения между персонажами можно разделить на три категории; каждая категория удовлетворяет соответствующую потребность. Чтобы удовлетворять эти потребности, можно или выбрать одного друга и держать с ним все отношения на высоком уровне, или, напротив, найти много друзей.

Дружба: совместное времяпрепровождение, да еще если вместе весело и интересно — вот начало хорошей крепкой дружбы. С другими персонажами можно разговаривать, перебрасываться шуточками, приглашать чем-нибудь вместе заняться — например, поиграть в игру, посмотреть телевизор или сходить в клуб на вечеринку.

Ухаживания: жизнь без любви — это так скучно! Разумеется, романы не завязываются на пустом месте. Сначала нужно завоевать доверие персонажа — например, стать с ним/ней хорошими друзьями или воспользоваться навыками обольстителя. А дальше — сами знаете: романтические разговоры, крепкие объятия, ужин при свечах, сентиментальный фильм...



Романтика: называйте как хотите — страсть, огонь желания, либидо... Как ни назови, оно сильно. Если говорить о сексе, флиртовать и целоваться, эротическое напряжение достигает пика. Со временем ваш персонаж сможет разжечь огонь желания в другом, и тогда эта нужда будет... удовлетворена.

Маленькая подсказка: Первое, что приходит в голову, когда вы думаете об удовлетворении таких желаний вашего героя, как «отношения» и «эротика», это ваш сосед по квартире. Но можно обойтись и без него. Попробуйте решить проблему самостоятельно и имейте в виду, что в каталоге может найтись пара интересных штуковин, которые пригодятся вам для этого.

Последняя из радостей жизни – «Эстетика» – несколько отличается от остальных и работает по-другому. Прежде всего, «Эстетика» всегда относится к той комнате, в которой в данный момент находится герой, поэтому показатель может быстро менять цвет, например, когда Джош переходит из гостиной в кухню. Кроме того, показатель будет меняться очень медленно или совсем остановится на одном месте, пока вы не обставите всю квартиру дополнительной мебелью или мебелью более высокого качества, а также декоративными предметами. Другими словами, не ударяйтесь в панику, если этот показатель медленно меняет свое значение – он и не должен двигаться быстро.

Эта информация имеет особенно большое значение, если активирован ИИ. Как вы видите в окне панели управления, выбранные вами личные качества ваших героев в пяти областях колеблются между двумя противоположными значениями. Характер героя задан и не может быть изменен.

А вот как это работает на практике: в то время как аккуратный персонаж сотрет пыль и вымоет ванну, грязнуля закроет глаза на то, что пол испещрен следами его грязных ботинок.

В принципе, любой герой игры может ужиться с другим героем. Однако, некоторым парам труднее ладить друг с другом. Но если вы все-таки селите вместе педантичную Элен и неряху Боба, не оставляйте без внимания, кто и насколько часто берет в руки пылесос и тряпку (помните о «жажде справедливости»).

Помимо распределения домашних обязанностей, существует еще одна область, в которой характер вашего героя играет не последнюю роль. Это культурные предпочтения. Если один персонаж любит боевики, другой может предпочесть им эротику, а третий будет без ума от комедий или фильмов ужасов. Таким образом, Джош и Анна могут иметь разное мнение о том, как надо проводить время у телевизора (это может даже ухудшить показатель развлечений вместо того, чтобы улучшать его).

НЕДОСТАТКИ: они есть у каждого персонажа. Недостаток – это некое действие, которое может не удовлетворять никакой потребности, но ваш персонаж все равно будет хотеть им заниматься. Персонажи придают большое значение этим действиям и повторяют их чаще, чем соседи по квартире. Такие недостатки, как любовь к просмотру все равно чего по телевизору, занимают больше времени, чем такие же действия, не являющиеся недостатками.

Если вы будете тщательно приглядывать за своим персонажем и заботиться об удовлетворении его потребностей, он будет счастлив. А это совсем не лишнее, и сейчас мы объясним, почему.

ЭМОЦИИ: вы заметите, что персонажи выражают свои потребности, нужды и эмоции относительно ситуации и других персонажей. Стилизованные изображения эмоций называются «эмоциконками». Эмоциконки позволяют понять текущее эмоциональное и физическое состояние персонажа и предпринять соответствующие действия.

Ниже приведены примеры некоторых эмоциконок:

Потребности и эмоции

Если у персонажа есть какая-либо неудовлетворенная потребность, над его головой появляется эмоциконка. Таким образом вы можете понять, что нужно вашему герою, и обеспечить ему это. Иногда персонажи отказываются выполнять какие-либо действия: например, они не хотят идти купаться, потому что им нужно в туалет, или не желают заниматься спортом, потому что устали или голодны. Красный крест на иконке потребности означает, что действие не удалось, потому что соответствующая потребность не удовлетворена. Помните, что взаимодействие с другими персонажами также зависит от показателей радостей жизни, и если показатели низкие, общение может привести к плачевным результатам.



Голод – Персонажа нужно накормить. Приготовьте обед, закажите пиццу, перекусите бутербродом или фруктами.



Туалет – Персонажу срочно нужно в туалет. Постарайтесь, чтобы персонаж не занимал туалет надолго. Во-первых, все герои игры – довольно застенчивые создания, во-вторых, они терпеть не могут ждать.



Сонливость – Это значит, что персонаж хочет спать. Очень важно, чтобы персонажи высыпались. Если они не спят, им не удается усвоить то, чему они научились за день, и поэтому они не получают очки опыта или очки отношений.

О ДЕЙСТВИЯХ



Действие невозможно – Если действие невозможно совершить, появляется красный крестик. Появляется он только в том случае, если действие совершить в принципе можно, но что-то мешает. Например, кто-то или что-то загораживает нужный предмет.



Действие невозможно, потому что... – Если действие невозможно совершить, обычно игра сообщает, по какой причине это так. Например, если персонаж хочет сесть на стол и поужинать, а возле стола нет стула, появится эмоциконка – изображение стула, перечеркнутое красным.
Существуют и другие эмоциконки: отсутствует диван, невозможно пройти к нужному предмету, недостаточно денег, неэстетичная комната, не очень хорошие отношения.

МОДИФИКАТОРЫ ОТНОШЕНИЙ И ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ

Ссора – Если персонаж сам делает всю работу по дому, а другой постоянно сидит, развалившись перед телевизором, это действует первому на нервы. Некоторое время он терпит, а потом взрывается и ввязывается в ссору, просто чтобы выпустить пар. Так что приглядывайте за справедливым распределением работы по дому, ведь ссоры плохо сказываются на отношениях.





Влюбленность – Ваши герои могут влюбляться, если им кто-то понравится, даже внешне.



Ревность – В герое просыпается ревность, если его партнер флиртует с другим персонажем.

СОСТОЯНИЕ ПЕРСОНАЖА

Общее настроение – Эти значки показывают общее настроение персонажа – хорошее, плохое или нейтральное. Если у персонажа плохое настроение, постарайтесь найти способ его поднять!

Жажда справедливости – Если вы видите этот значок, значит, ваш персонаж чувствует себя обиженным и обделенным. Чаще всего это происходит, если на него сваливается вся работа по дому.



ТЕМЫ ДЛЯ РАЗГОВОРА

Треп – Дружеский треп – излюбленный способ общения в мире Singles 2. Персонажи не перестают трепаться между собой на бесчисленное количество тем!



Увлечения – Герои любят говорить о своих увлечениях. Это укрепляет их дружбу и позволяет заводить новых приятелей.



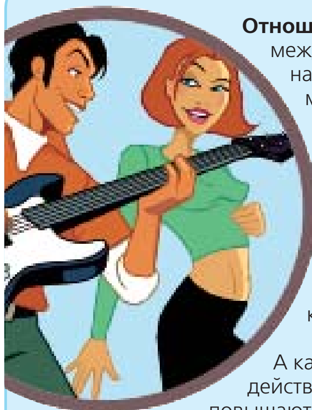
Шутка – Герои любят посмеяться. В конце концов, каждая минута здорового смеха продлевает жизнь!



• 9. Отношения

Отношения играют важную роль в жизни героев. Меню «радостей жизни», к которому мы только что обращались, определяет текущий уровень благополучия персонажей. Но это не единственные заботы в их жизни. Их постоянно волнуют отношения, складывающиеся между ними.





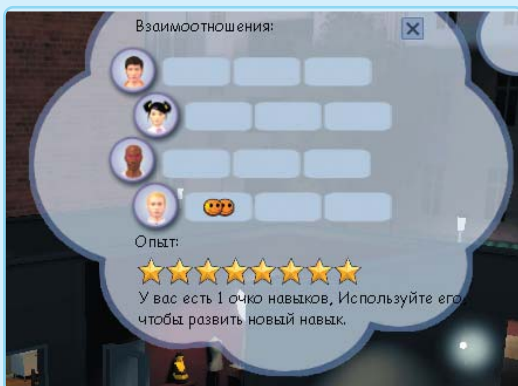
Отношения – это все, что по вашей воле произойдет между персонажами в течение игры, несмотря на настроение ваших подопечных. Их настроение может быть хуже не придумаешь, в то время как в данной области будет заметен серьезный прогресс, а они получат все 33 удовольствия.

Если вы хотите, чтобы отношения между парочкой развивались, чтобы они становились ближе друг другу (что по сути и является целью игры), вы должны набрать как можно больше очков в этой области.

А как это сделать? Все очень просто. Многие действия (особенно общение героями) не только повышают их благополучие, но и улучшают их взаимоотношения. Разговор, например, может помочь их дружбе. Однако не стоит часами изливать друг другу душу, в конце концов, всему свое время, ведь бесконечные повторения приедаются.

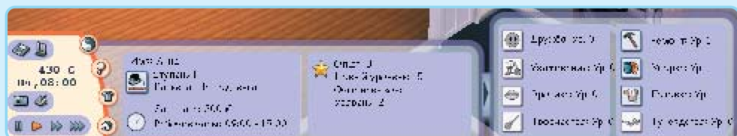
Здесь вы можете выяснить, как обстоят дела между героями! В то время как показатели радостей жизни освещают и такие ее стороны, как романтика или веселье, они говорят лишь о текущем состоянии ваших героев, а не о состоянии их отношений вообще.

Когда герои ложатся спать, на экране появляется облачко, в котором отображается прогресс в их отношениях, достигнутый за день. Теперь вам не придется гадать, в какую сторону и с какой скоростью движутся их отношения!



Количество очков опыта, заработанных героем за день, отображается звездочками.

10. Навыки и карьера



КАРЬЕРА: Каждый персонаж должен зарабатывать себе на жизнь. Помните, мы говорили, что наши персонажи готовятся показать себя на перспективной работе? Но у всех героев разные карьеры. Карьеру, закрепленную за героем, нельзя изменить, и Элен, делающая карьеру ученого, не может ни с того ни с сего взять и удариться в промышленный шпионаж.

Каждая карьера имеет 6 уровней. Повышение приносит больше денег, но и рабочий день увеличивается. Как подняться по карьерной лестнице? Очень просто: время от времени вы получаете очки навыков (подробнее см. ниже). Когда вам достается очко навыка, вы можете использовать его по своему усмотрению: для улучшения хозяйственных навыков или карьерного роста. Вначале хорошенько все обдумайте: материальные преимущества влекут за собой такой недостаток, как отсутствие времени на домашнее хозяйство. Сможете ли вы удовлетворить потребности вашего подопечного в оставшееся время? Может быть, стоит заложить основу для этого, купив лучшую мебель или заранее улучшив хозяйственный навык? В любом случае, не помешает сохранить игру ДО того, как вы решились на продвижение по службе.

Кстати, игра снабжена подобием стоп-крана: если у вас катастрофически ни на что не хватает времени, вы можете при случае остаться дома. Правда, пока вы сидите дома, вы не будете получать деньги.

Итак, ваши герои не обязаны вкалывать на работе, чтобы достичь цели игры. Тем не менее, на лишние деньги можно купить много полезных вещей – начиная с новой мебели и заканчивая дополнительными комнатами.

УРОВЕНЬ: Помните о чем мы говорили в разделе «Радости жизни»? Ваши герои счастливы, когда все показатели «радостей» зеленого цвета. К этому можно добавить еще несколько слов. С течением времени ваши герои зарабатывают очки опыта. Процесс будет идти медленно, если их потребности плохо удовлетворяются или не удовлетворяются вообще. И наоборот, чем счастливее становятся ваши подопечные, тем быстрее они получают очки опыта. Набрав определенное количество очков опыта, они поднимутся на один уровень. Достигая нового уровня, ваши герои получают по одному очку навыка. Вы можете использовать это очко для улучшения какого-либо умения вашего героя или продвижения по службе. Количество карьерных ступеней ограничено, но чем выше ступень, тем труднее подняться на следующую, так как для этого вам потребуется большее количество очков опыта.

Так что если вы всерьез подумываете о том, чтобы подняться на самый верх, работа должна подходить вам. :-)

ЗАРПЛАТА: Это деньги, которые Джош каждый день приносит домой. Планируя свои расходы, помните, что вы тратите деньги не только на покупки по каталогу. Еда, например, тоже появляется в вашем холодильнике не бесплатно...

РАБОЧИЕ ЧАСЫ: Рабочее время может изменяться в зависимости от карьерного роста.

ОЧКИ ОПЫТА: Об этом уже упоминалось ранее. Ваши герои получают очки опыта, когда они счастливы. Обратите внимание, что временные промежутки до каждого следующего очка опыта увеличиваются, дополнительное количество очков опыта поднимает ваших героев на следующий уровень, и за это вы получаете дополнительные очки навыков.

ОЧКИ НАВЫКОВ: За каждый уровень дается по одному очку навыка. Хорошенько обдумайте, на что вы хотите его потратить (щелкнув по соответствующему значку). Хотите лучше готовить? Уменьшить рабочее время? Научиться отлично целоваться? Продвинуться по службе? Все уровни учтены, в игре более 30 опций, на которые можно потратить ваши очки навыков.

УРОВНИ НАВЫКОВ И КАРЬЕРЫ:

Карьера:	высокий уровень карьеры означает много денег и не так много свободного времени. Так что, как и в реальной жизни, вам придется выбирать, чему уделять больше внимания — личным навыкам или карьере.
Готовка:	с каждым уровнем персонаж учится готовить быстрей и вкусней.
Уборка:	с каждым новым уровнем повышается скорость уборки.
Ремонт:	с каждым новым уровнем повышается скорость и качество ремонта.
Творчество:	с каждым новым уровнем повышается энергичность персонажа, и он получает больше удовольствия от творчества. Также это отражается на доходах — творческим личностям больше платят.
Тунеядство:	специалист по тунеядству проводит меньше времени на работа.
Дружба:	становится проще заводить друзей и поддерживать дружеские отношения. Все дружеские взаимодействия оказывают большее воздействие.
Романтика:	все романтические поступки оказывают большее воздействие.
Эротика:	все эротические действия оказывают большее влияние.

• 11. Обустройство



Мы перешли в каталог. Как покупать мебель — понятно и без объяснений. Вы можете выбирать из четырех основных категорий, каждая из которых поделена на 8-10 подкатегорий (см. таблицу ниже). Вы также можете выбрать одну из основных категорий и просмотреть все предметы, которые в ней содержатся. Воспользуйтесь для этого стрелками вверх и вниз, которые расположены возле списка предметов. Чтобы выбрать предмет, щелкните по нему в списке и переместите на нужное место в квартире. Чтобы повернуть предмет, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, перемещая мышь ее в том направлении, в котором вы хотите развернуть предмет. Он развернется, следуя за курсором.

Электро-приборы 	**Бытовые приборы** 	**Диваны и кресла** 	**Садовая мебель** 
Бытовая техника и декор	Сантехника	Журнальные столики	Сад и деревья
Мебель	Часы	Кухонные столы	Стены
Строительство	Кухонные шкафы и бытовая техника	Комоды и мебель для спальни	Обои
Персональные компьютеры	Декор и свечи	Книжные полки и стеллажи	Пол
Аудио системы	Цветы	Письменные столы и книжные шкафы	Окна
Телевизоры	Картины, фотографии, плакаты	Кровати	Двери
Хобби и отдых	Ковры		Камины и колонны
Телефоны	Компьютерные кресла		Фонари
Потолки и люстры	Стулья для кухни		
Настольные лампы			
Торшеры			

Чтобы построить стену, перейдите в раздел «Строительство» и выберите пункт «стены». Нажмите и удерживайте кнопку мыши. Перемещайте курсор. Стена будет построена там, где пройдет курсор. Чтобы снести стену, выберите значок «снести стену» и протащите курсор над той стеной, которая вам больше не нужна.

Чтобы комната была уютнее, вы можете выбрать обои по своему вкусу, а также выстелить полы чем пожелаете.

Если вы ошиблись и поставили предмет не туда, вы можете отменить последнее действие, щелкнув по соответствующему значку. Будьте внимательны – это действует только в режиме «Обустройство».
Попробуйте сделать что-нибудь сами, и вы увидите, что стелить новые полы или клеить обои так же просто, как устанавливать новое кресло. Можете снести стену, построить другую или даже пристроить к квартире еще комнату- сдвигающаяся крыша предоставляет возможность расширить помещение.

Кстати, пока вы находитесь в меню каталога, игра будет приостановлена – вы можете рассматривать картинки, сколько душе угодно. Не забудьте покинуть каталог, когда будете готовы, нажав кнопку «Радости жизни».

ОДЕЖДА: в магазине одежды вы можете обновить гардероб выбранного персонажа. Прокрутите список и подыщите что-нибудь привлекательное – в окне справа появится изображение.
Чтобы купить то, что вы присмотрели, щелкните по кнопке «Купить одежду». Чтобы переодеть персонажа, его нужно отправить к платяному шкафу и там выбрать обновку.

ПОКАЗАТЬ ТЕКУЩИЕ ЗАДАНИЯ: в режиме «Сценарий» вам нужно будет выполнить много заданий. Если вы забыли или растерялись, щелкните по кнопке «Показать текущие задания», которая находится на экране слева. Вы можете переключаться между разными заданиями и списком того, что надо сделать.

ЕЖЕДНЕВНИК: самое лучшее в жизни не стоит ни копейки, но за все остальное приходится платить. В ежедневнике записано все, что персонажи потратили на прошлой неделе. Отчет предоставляется днем в воскресенье, когда нужно платить за квартиру. Внизу отчетной книге находится стрелка – используйте ее, чтобы просмотреть расходы за прошлые недели. Чтобы просмотреть отчет, щелкните по индикатору денег в нижнем левом углу экрана.

Неделя:	недели отсчитываются с того момента, когда вы въехали в квартиру
Доход:	то, что заработали все живущие в квартире
Покупки:	стоимость мебели и строительства
Продажи:	если вы что-то продаете, ваши деньги возвращаются
Аренда:	каждый квадратный метр стоит денег – чем квартира больше, тем она дороже
Еда:	сколько вы потратили на еду
Электроэнергия:	некоторым предметам необходимо электричество. В описании указано, сколько энергии будет потреблять предмет.
Вода:	некоторым предметам необходима вода. В описании указано, сколько воды будет потреблять предмет.
Баланс:	остаток денег на конец недели.

• 12. Основная стратегия игры

Вы можете ставить себе любые цели: хотите обустроить чистый уютный дом и повысить навыки домоводства до небес – вперед, сколько угодно!

Хотите сделать головокружительную карьеру, а дом вас не интересует? Вперед. Только не забудьте, что удовлетворять потребности все-таки надо...

Если же вы считаете, что ваши персонажи – это не просто трое людей с разными характерами, почему-то оказавшиеся в одной квартире, работайте над их взаимоотношениями. Все их взаимодействия – это взаимоотношения.

Советуем вам придерживаться сбалансированного курса действий. Помните, что любой аспект игры влияет на все остальные. Например, если поставить в гостиную роскошный диван, то на нем персонаж сможет отдохнуть быстрее, чем на старом скрипучем диване. Следовательно, это экономит время. Это особенно пригодится, если персонаж получил повышение на работе – он работает дольше, и у него остается меньше времени на все остальное. Также экономия времени хороша и в том случае, если вы решили развивать отношения между персонажами.

Если вы завершили сценарий игры, это не значит, что игра окончена. Можно продолжать играть – сколько душе угодно! Но не теряйте бдительности – даже самые чудесные отношения могут внезапно начать рушиться. Точно как в обычной жизни...

• 13. Горячие клавиши

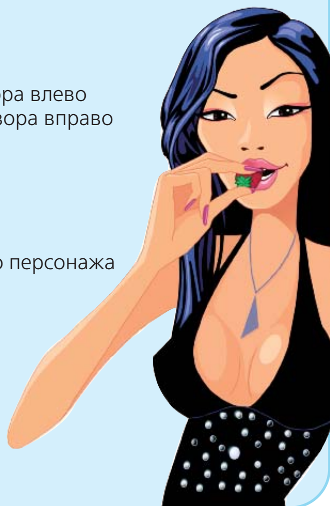
W – сдвинуть точку обзора вперед
S – сдвинуть точку обзора назад
A – сдвинуть точку обзора влево
D – сдвинуть точку обзора вправо

Курсор мыши влево – сдвинуть точку обзора влево
Курсор мыши вправо – сдвинуть точку обзора вправо
Курсор мыши вверх – приблизить
Курсор мыши вниз – отдалить
Page Up – увеличить угол обзора
Page Down – уменьшить угол обзора

Пробел – вид по умолчанию на выбранного персонажа
TAB – выбрать следующего персонажа

ESC – главное меню / назад / отмена
F6 – экран сохранения игры
F8 – экран настроек
F9 – экран загрузки игры

P – приостановить игру



• 14. Режим фотосессии

КАК ВОЙТИ В РЕЖИМ ФОТОСЕССИИ?

Чтобы войти в режим фотосессии, необходимо следующее:



Начните новую игру или загрузите сохраненную ранее. Щелкните левой кнопкой мыши по значку камеры в меню, находящемся в левом нижнем углу экрана.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Обратите внимание на то, что в режиме фотосессии вы можете управлять только одним персонажем одновременно.

Вы не можете отдавать персонажам команды, но это не помешает вам разместить их в комнате так, как вам угодно. Если вы хотите запечатлеть персонажа в процессе совершения какого-либо из игровых действий, откройте обычный режим игры, отдайте ему команду и включите режим фотосессии в тот самый момент, который вы хотите заснять.

Если вам хочется, чтобы персонаж принял позу, в которой он находится в какой-либо из моментов игры, откройте обычный режим игры и переключитесь в режим фотосессии, как только персонаж примет нужную позу. Вам не придется самим подбирать желаемую позу, и вы сэкономите время.

Если персонаж держал что-либо в руках, этот предмет не исчезнет при включении режима фотосессии.



Под ногами персонажей расположены красные круги. Они нужны для того, чтобы перемещать персонажей по квартире. Щелкните по кругу и, удерживая левую кнопку нажатой, перетащите персонажа на нужное место. Отпустите кнопку.



Чтобы повернуть персонажа, щелкните по кругу правой кнопкой мыши. Круг примет вид, показанный на картинке.

Щелкните по кругу левой кнопкой мыши. Поворачивайте персонажа, удерживая левую кнопку нажатой.

Итак, мы узнали, что:

• Круг под ногами персонажей служит для того, чтобы перемещать или поворачивать их.
• Чтобы переключиться между режимами перемещения и поворота, следует щелкнуть по кругу правой кнопкой мыши.

КАК ПРИДАТЬ ПЕРСОНАЖУ ЖЕЛАЕМУЮ ПОЗУ?



Тело персонажа снабжено стрелочками. С их помощью вы сможете придать ему желаемую позу. Щелкните по стрелочке левой кнопкой мыши и, удерживая кнопку, перемещайте курсор, пока не добьетесь нужного положения.

Учтите: вы сможете придать персонажу только естественные позы, характерные для человеческого тела. Вы не сможете завязать его в узел или вывернуть суставы в обратную сторону! Все части тела персонажа будут перемещаться взаимосвязано, если не зафиксировать их.

Чтобы зафиксировать часть тела персонажа, щелкните левой кнопкой мыши по кругу между стрелками. Появится меню. Выберите опцию «независимые вершины». Все независимые вершины окрасятся в оранжевый цвет. Зависимые вершины, те, которые будут перемещаться вместе с выбранной, останутся голубыми. Чтобы переключить режим для вершины, щелкните по кругу между стрелок правой кнопкой мыши. В этом случае меню не появится.

Независимые вершины будут оставаться в зафиксированном положении относительно круга под ногами персонажа, тогда как зависимые вершины будут перемещаться вместе с остальными. Попробуйте, и вы сами в этом убедитесь.

Чтобы увидеть дополнительные вершины на локтевых и коленных сгибах персонажей, щелкните левой кнопкой мыши по значку «плюс».



Чтобы повернуть голову персонажа, переместите направление его взгляда.

Соответствующий кружок со стрелками расположен в той части комнаты, куда направлен взгляд персонажа.

Переместите его, и персонаж послушно повернет голову и посмотрит в нужном направлении.

Итак, мы узнали, что:

• Менять позу персонажа можно с помощью стрелок.
• С помощью правой кнопки мыши можно зафиксировать положение любой части тела.
• Персонаж поворачивает голову, если перемещать направление его взгляда.
• На локтевых и коленных сгибах персонажа имеются дополнительные вершины.

КАК СОХРАНИТЬ ПОЗУ?
Чтобы сохранить позу, щелкните левой кнопкой мыши по одной из точек сохранения в меню. Занятые точки отмечены красным, незанятые — синим. Чтобы загрузить позу, щелкните левой кнопкой мыши по точке, отмеченной красным.



Прежде чем сохранить позу, убедитесь, что вы выбрали нужного персонажа. Для каждого персонажа позы сохраняются отдельно!

Чтобы удалить сохраненную позу, щелкните по точке сохранения правой кнопкой мыши. Появится меню, в котором вам будет предложено удалить все сохраненные позы или только выбранную.

Чтобы стрелки не мешали вам как следует рассмотреть готовую позу, отключите их с помощью кнопки вершин в меню.



Итак, мы узнали, что:

• Вы можете сохранить до 16 поз для каждого персонажа. Для этого нужно щелкнуть по свободной точке сохранения левой кнопкой мыши.
• Чтобы загрузить сохраненную позу, достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по красной точке, содержащей нужную запись.
• Чтобы удалить все сохраненные позы или одну из них, нужно щелкнуть правой кнопкой мыши по точке сохранения.

КАК ОБСТАВИТЬ КВАРТИРУ, НЕ ВЫХОДЯ ИЗ РЕЖИМА ФОТОСЕССИИ?

К сожалению, в режиме фотосессии вы не сможете покупать и продавать предметы интерьера. Вам придется вернуться в обычный игровой режим. Не забудьте перед этим сохранить позы ваших персонажей!

При переходе в обычный игровой режим ваши персонажи вернутся в то положение, в котором они были до того, как вы включили режим фотосессии!

КАК СДЕЛАТЬ СНИМОК?

Чтобы сделать снимок, щелкните левой кнопкой мыши по кнопке «снимок».



На снимке будет отображаться вся видимая на экране часть квартиры. Стрелки на телах персонажей не будут отображаться на фотографии. Снимок сохранится в формате .jpg.

Файлы снимков размещаются в папке «Screenshots» игры. Если вы установили игру в папку, предложенную по умолчанию, путь к снимкам будет следующим: «c:\program files\Бука\Singles\Screenshots».

Разрешение снимков будет таким же, как выставленное в игре.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ



При сохранении игры сохраняются и позы персонажей. Чтобы не потерять удачный ракурс и позы, сохраните игру. Вы сможете передать файл сохранения своим друзьям, чтобы они воспользовались созданными вами позами для своих собственных снимков.

Вы можете менять не только позы персонажей, но и выражения их лиц. Для этого воспользуйтесь стрелками на портрете.

Иногда получается так, что после загрузки сохранения поза персонажа слегка меняется. Это связано с техническими особенностями игры.

• 15. Техническая поддержка

Внимание!
Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.
Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц)
- Объем оперативной памяти (например, 128 МБ)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер».
В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».
На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу:	Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону:	+7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу
E-mail:	help@buka.ru
Internet	http://www.buka.ru/techsupport
Наш форум:	http://www.buka.ru/forum/

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.
Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

Авторы

RotoBee Realtime 3D GmbH

- **Гейм-дизайн** RotoBee
- **Продюсер** Dennis Franken
- **Со-продюсеры** Jochen Wilhelmy, Martin Elsaβer, Tim Barmann
- **Руководитель проекта** Dennis Franken
- **Ведущий программист** Jochen Wilhelmy
- **Ведущий художник** Martin Elsaβer
- **Руководитель разработки** Tim Barmann
- **Программисты** Carsten Henβinger, Adam Trepczynski, Martin Jachimowicz, Tim Barmann, Christoph Ender
- **3D программирование** Jochen Wilhelmy, Stefan Mader
- **Дополнительное программирование** Constantin Christmann, Sven Widmer, Daniel Matzke, David Salz, Oliver Belaifa, Christian Schuler
- **Программирование инструментария** Martin Jachimowicz, Stefan Mader, Jan Berger, Constantin Christmann
- **Сюжет** Olaf Nowacki
- **Диалоги** Derek Meister, Bennet Owen, Olaf Nowacki
- **Концепт-дизайн** Stephan Meyer
- **Модели персонажей** Jan Berger, Alexander Haβ, Martin Elsaβer
- **Модели одежды** Frances Bergleiter, Ruben Salgado-Escudero
- **Модели объектов** Robert Kopf, Frances Bergleiter, Ruben Salgado-Escudero
- **Дизайн ландшафта** Rainer Muhr, Robert Kopf
- **Модели ландшафта** Robert Kopf
- **Интерфейс** Martin Elsaβer, Jan Berger
- **Дизайн значков и иконок** Carsten Pasternack
- **Вступительный ролик** Jan Berger
- **Анимация персонажей** Olsen Groiseau, Martin Freitag
- **Дополнительная анимация персонажей** Robert Kopf, Ruben Salgado-Escudero
- **Руководство пользователя** Peter Kilinc
- **Музыка** Claas Oehler
- **Речь** Andreas T. Wengel
- **Актеры** Josephine Schmidt, Volkram Zschiesche, Mario Hassert, Herbie H. Hart
- **Звукозапись** Andreas T. Wengel
- **Студия звукозаписи** Kuss Mich Musik Produktion Berlin
- **Гитарные партии** Rodrigo Gonzales
- **Тестирование** Henry Hoffmann, Ulli Kunz, Michael «Crest» Menz.

Deep Silver / KOCH Media Germany

- **Исполнительный продюсер** Joachim Nettelbeck
- **Менеджер по продукции** Joachim Nettelbeck, Christian Moriz
- **Старший менеджер по маркетингу** Mario Gerhold
- **Глава отдела маркетинга** Georg Larch
- **Старший IT-менеджер** Juri Vaisman
- **Комьюнити-менеджер** Daniel Oberlerchner
- **Глава PR-службы** Ute Palmer
- **Старший тестер** Stefan Hertrich
- **Тестеры** Guven Altun, Thomas Herrmann.

Deep Silver UK

- **Директорат** Craig McNicol, Paul Nicholls
- **Глава издательского отдела** Stuart Chiplin
- **Издательский отдел** Adam McGowan, Deane Punter, Rachel Phillips, Chris Reynolds, James Harrod
- **Маркетинг** Jon Bailey
- **Отношения с прессой** David Blundell, Rachel Ventress, Neil Pullman, Simon Yerbury.

Локализация игры выполнена компанией «Бука»

- **Менеджер по лицензированию** Сергей Руденко
- **Менеджер по локализации** Ирина Изотова
- **Редакторы** Ирина Изотова, Максим Вахитов
- **Менеджер по продвижению продукта** Алексей Писклюков
- **Перевод** Светлана Борисова, Яна Тимкова, Анна Рамзина
- **Технические эксперты** Роман Потапкин, Кирилл Бестемьянов
- **Эксперт по звуку** Руслан Дмитриев
- **Актер** Максим Макаров
- **Запись сделана на «13 studio records»**
- **Художники-дизайнеры** Санан Ушанов, Даниелла Климашевская
- **PR-менеджер** Алексей Пастушенко
- **Верстка мануала** Марина Дашкова, Степан Илличевский
- **Координатор бета-тестирования** Александр Пак
- **Старший тестер** Екатерина (Raduga) Мышенко
- **Тестеры компании «Бука»** Иван (Qa) Райнов, Кирилл (k_best) Бестемьянов, Иван (ZeitGeist) Рид, Евгений (Uncle_Fu) Попов, Алексей (=Ra=) Чеботарев
- **Менеджеры по продажам** Елена Антонова, Максим А. Алексеев, Максим Ю. Алексеев, Ольга Полковникова, Евгений Самсонов, Валерий Тихвинский, Павел Круглов
- **Торговый маркетинг** Александр Кочетков, Татьяна Васекина, Ирина Белозерова, Павел Григорьев , Наталья Анкундинова, Светлана Самсонова
- **Комьюнити-менеджер** Александр Ковалев
- **Юридическая поддержка** Георгий Виталиев
- **Техническая поддержка** Максим (Ill_lektrik) Вахитов, Евгений Дмитриев
- **Генеральный директор** Александр Михайлов
- **Финансовый директор** Марина Равун
- **Руководитель отдела маркетинга** Максим Н. Михалев
- **Руководитель коммерческого отдела** Татьяна Устинова
- **Руководитель отдела разработок** Дмитрий Кулешов.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА



УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее — Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом, передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией «Бука», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:
(1) копии чека с указанием даты покупки;
(2) вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;
(3) краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.
ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.

Регистрационная карточка



Запишите и запомните пять произвольных цифр
[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:

115230, Москва, Каширское шоссе д. 1 (к. 2), Компания «Бука».

С регистрационной карточкой вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ!

Помните! Регистрационная карточка считается действительной только с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

Фамилия: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Имя: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Пол: [_]муж. [_]жен.
Возраст: [_][_] лет
Дата рождения: [_][_]•[_][_]•[_][_][_][_] (дд.мм.гггг)
E-mail:
______________________________@____________________
Индекс: [_][_][_][_][_][_]

Адрес (полностью):
______________________________д.______кор.______кв.______

(Код города) Телефон: ( )______________________________

Род занятий:
[_]школьник, [_]студент, [_]работающий, [_]безработный, другое
____
Где вы играете в игры?
[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе

Какие игровые сайты Вы посещаете?

____
Какие журналы вы читаете?
[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания, [_]Мир ПК, [_]Навигатор, [_]Дом. Компьютер, [_]Хакер

Какие неигровые журналы/ газеты вы читаете?

____

Какую радиостанцию вы слушаете?

[_]Радио-Maximum, [_]ULTRA, [_]Europa +, [_]Хит-FM, [_]Наше радио, [_]Серебряный дождь, [_]Русское радио, другое

____

Ваш любимый персонаж отечественного фильма/мультфильма/ТВ-передачи:

____

____

____

Какие выходящие в этом году игры вы ожидаете больше всего?

____

Предложите вашу тему для новой игры:

____

____

Где вы купили эту игру (название и адрес магазина, телефон, e-mail):

____

____

и по какой цене

____

Что повлияло на ваше решение купить именно эту игру?

[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах, [_]рекомендация продавца, [_]любимый жанр, [_]мнение журналистов, [_]имя издателя, [_]реклама в магазине, [_]информация в Интернете, [_]популярность игры, [_]демо, другое

____

Что еще вы хотели бы получать по рассылке?

____

____

____

____

СПАСИБО!